JEU DE L'OIE
Deviner cette histoire

► raconter une séquence de l'histoire
► anticiper sur ce qui précède ou sur la suite en fonction des illustrations choisies
► faire des hypothèses et les justifier
► raconter l'histoire complète en ayant restitué l'ordre chronologique de l'histoire
► utiliser un langage explicite pour permettre à l'autre de retrouver lui aussi l'histoire

Matériel

- piste avec illustration de différentes histoires lues et connues
- dé avec constellations différentes suivant les compétences numéraires des élèves
- livres dans lesquelles les illustrations ont été prélevées mis à disposition

Déroulement :

- **la piste est présentée :**

► s'approprier du matériel par sa description

→ formulation de l'adulte : « Qui peut décrire ce matériel et ce que nous allons pouvoir faire avec, comment nous allons pouvoir jouer ? »

→ laisser les élèves intervenir librement, reprendre certaines propositions et relancer en demandant des informations supplémentaires

- **présentation de la règle de jeu par l'adulte :**

→ « Vous allez lancer le dé chacun votre tour »
→ « en fonction du nombre de points qui sont sur le dé, vous allez avancer dans les cases «
→ « quand vous tombez sur une case vous devez dire à quelle histoire appartient l'illustration, dire le titre de l'histoire et raconter l'histoire »
→ « à la fin, pour être sûr, il faudra aller chercher le livre dont vous avez raconté l'histoire »
→ « Vous avez compris, qui peut me redire comment vous allez jouer ? » : faire reformuler par les élèves pour stabiliser la règle

► définir la tâche et comprendre le but à atteindre

- **mise en situation : appropriation de la règle du jeu**

→ faire un premier tour avec les élèves pour vérifier :

- les déplacements sur la piste
- le dénombrement des points sur le dé
- le fait que chaque élève attend bien que l'autre joueur ait parlé avant de lancer son dé

→ l'adulte revient sur les problèmes rencontrés et stabilise les comportements pour permettre la mise en place de la situation langagière

- **jouer et raconter**

→ laisser les élèves intervenir oralement, notamment en cas de non accord (interaction langagière élève/ élève)
→ reformuler si nécessaire
→ aider à la mise en mots en prélevant des indices sur l'illustration de la piste
→ quand le livre est trouvé, rechercher l'illustration dans le livre et la replacer par rapport à la chronologie de l'histoire (début, milieu, fin, en ajoutant oralement des éléments permettant aux élèves de se repérer)

Commentaires pédagogiques :

- « deviner cette histoire » permet :

►de raconter l'enchaînement des actions en recadrant l'illustration extraite dans la chronologie du récit

►de développer des compétences langagières motivantes et structurantes :communiquer et être compris (pour le locuteur), comprendre (pour l'interlocuteur)

- le point de départ est la description de l'illustration qui est sous les yeux pour aboutir à l'histoire et le schéma narratif non visualisable mais mémorisé puisque les histoires sont connues
- les interventions de l'enseignant ont pour objectif de relancer le récit de l'élève :

- questions de relance pure : « regarde ce que fait le personnage sur l'illustration.. » pour :

→ inviter à la concentration et à la lecture d'image (prise d'indices)

→ reconstruire mentalement le récit évoqué

- questions facilitant l'émission des hypothèses : « que va-t-il pouvoir faire ? »
- questions favorisant la justification de ces hypothèses en utilisant le connecteur « pourquoi ? » ou « Comment vois-tu ? »
- interventions à but linguistique pour permettre de réemployer une structure, un lexique précis ou encore pour corriger

Florence Breuneval, CPC, Gennevilliers